

Мудрий Я. П.

студент фізико-математичного факультету

Усата О.Ю.

доцент, кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри прикладної математики та інформатики,

Житомирський державний університет імені Івана Франка

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА ЇХ КЛАСИФІКАЦІЯ

Анотація. В даній статті розглядається поняття комп'ютерної гри, їх класифікації, а також вплив комп'ютерних ігор на людину.

Ключові слова: ком'ютерні гра, класифікація, геймери.

Аннотация. В данной статье рассматривается понятие компьютерной игры, их классификации, а также влияние компьютерных игр на человека.

Ключевые слова: компьютерные игры, классификация, геймеры.

Annotation. The article considers the notion of computer game, its classifications and the influence of computer games on people.

Keywords: computer games, classification, gamers

В час стрімкого розвитку науки і техніки спостерігається, так званий, розподіл у світосприйнятті підлітків та дітей, що породжує потребу розробки нових методів і технологій розвитку таких якостей людини, які сприяють активізації розумових здібностей у процесі здобуття нових знань за допомогою комп'ютерних ігор. Ігрова індустрія ставить наголос не тільки на покращенні інтелектуального розвитку, а й займається розробкою розважальних ігрових програм, як засобів релаксації.

Отже, ігрові програми є досить популярними в різних сферах діяльності і користуються великим попитом. Тому розробка і дослідження ігрових технологій є актуальною задачею сьогодення.

Мета моєї статті полягає у визначенні поняття комп'ютерної гри, класифікації, а також впливу комп'ютерних ігор на людину.

Комп'ютерна гра це - програмне забезпечення, спрямоване на забезпечення ігрового процесу. Гра може служити для зв'язку з гравцями, і виступати сама як партнер. Для здійснення ігрового процесу використовуються різні пристрої введення, такі як: комп'ютерна миша, клавіатура, камера, джойстик і т.д.[1].

Гра може являти собою як змішання існуючих жанрів, так і не відноситись до жодного з них. Незважаючи на це, в ході розвитку комп'ютерних ігор склалася наступна класифікація:

1. 3D Shooter (3D-шутери, «бродилки»): Doom, Quake, Counter-strike, Half-life, Unreal, Tomb Raider.
2. Arcade (аркада): Snake Xenzia, Bounce.
3. Fighting (Бійки): Mortal Combat, Street Fighter, Tekken.
4. Platformer (Платформери): Mario, Aladdin.
5. Scrollers (Скролери): Jets'n'Guns, AirStrike, DemonStar, KaiJin.
6. Simulation (симулятори): серія Need for Speed, Descent III, Aviator.
7. Strategy (стратегії): WarCraft, StarCraft, Dune.
8. Sport (спортивні): FIFA, NBA, Tennis.
9. Puzzle (головоломки, логічні): Сапер (Minesweeper); Sokoban.
10. Traditional (традиційні) і board (настільні) [2].

Класифікація комп'ютерних ігор за ключовими параметрами:

- за жанрами;
- за ігровими платформами;
- за кількістю гравців (одно та багатокористувацькі ігри; останні у свою чергу поділяють на ігри локальних і глобальних мереж);
- за умовами розповсюдження (shareware, freeware);
- за видом поставки (на оптичному носії, коробочна версія, спеціальні редакції, доповнення, антологія тощо).

Класифікація ігор за жанрами передбачає систематизацію їх за принципом розробки ігрових стратегій. Тому можна виділити три загальні

базові групи ігрових програм: дії, інформаційні, та ігри контролю, які стимулюють різні напрямки розвитку ігрової індустрії.

Інформаційні ігри ставлять за мету отримання нових знань в ігровій формі і орієнтовані на активізацію навчального процесу засобами «проблемного» навчання.

Ігри дії можна розглядати як ефективні емулятори тренувальних комплексів, спрямованих на підвищення реакції, точності рухів у екстремальних ситуаціях.

Ігри контролю передбачають розробку і реалізацію власної стратегії розвитку подій з метою досягнення переваг у майбутньому.

Останнім часом розробники ігор експериментують, «змішуючи» різні жанри і використовуючи різні перспективи, тому сучасна комп'ютерна гра поєднує в собі декілька жанрів. Під «змішанням» розуміємо форми бачення героєм навколишнього світу. Існує 6 типів ігрової перспективи: ігри від першої особи (first-person), від третьої особи (third-person), в ізометричній проекції, з виглядом збоку та з описом у текстовому режимі, з висоти пташиного польоту (top-down) [3].

Розвиток у галузі комп'ютерних ігор зростає з кожним днем, а тому й кількість людей, які у них грають теж. Таких людей у народі називають «геймерами» або «комп'ютерними фанатами».

Основною діяльністю цих людей є гра за комп'ютером. Коло соціальних контактів у них дуже вузьке, вся інша діяльність спрямована на задоволення фізіологічних потреб, а головна – задоволення потреби у грі на комп'ютері. Це цілий клас фанатів комп'ютерних ігор. Дослідження показує, що захоплення іграми йдуть зовсім не на користь, а деякі індивіди серйозно потребують допомоги лікарів. Більшість з них люди з відомими психологічними проблемами: несформованим особистим життям, незадоволеністю собою, і, як наслідок, втратою сенсу життя і нормальних людських цінностей. Єдиною цінністю для них - гра та усе, що з ним

пов'язано. Це є залежність, тільки на відміну від залежності алкогольної, наркотичної чи нікотинової, це психологічна залежність.

У психологічному сенсі всі комп'ютерні ігри можна розділити на рольові та нерольові. Це розділення має принципове значення, оскільки природа і механізм утворення психологічної залежності від рольових ігор мають суттєві відмінності від механізмів утворення залежності від нерольових комп'ютерних ігор.

Найбільший вплив на психіку гравця мають рольові комп'ютерні ігри, особливо, ігри з виглядом «із очей» свого віртуального героя. Цей тип ігор характеризується найбільшою силою «затягування» чи «входження» у образ того чи іншого героя. Вигляд від першої особи провокує людину, що грає до повного злиття з персонажем. Гравець може цілком серйозно сприймати віртуальний світ і дії свого героя вважає своїми. Таким чином, рольові комп'ютерні ігри істотно впливають на особистість людини: вирішуючи проблеми «порятунку людства» в віртуальному світі, людина отримує проблеми в реальному житті.

Динаміка розвитку комп'ютерної залежності:

1. Стадія легкої захопленості. Після того, як людина кілька разів пограла у комп'ютерну гру, вона починає реалізовувати неусвідомлювану потребу у прийнятті ролі. Людина отримує задоволення, граючи в комп'ютерну гру, яке супроводжується позитивними емоціями. Природа людини така, що вона прагне повторити дії, що приносять задоволення, і які задовольняють потреби. Внаслідок цього людина починає грати, вже випадково опинившись за комп'ютером. Але стійка, постійна потреба в грі на цій стадії чітко не сформована, гра ще не стала значущим фактором для людини.

2. Стадія захопленості. Фактором, що свідчить про перехід людини на цю стадію формування залежності, є поява в ієрархії потреб нової потреби пограти в комп'ютерні ігри, і це вже систематично.

3. Стадія залежності. Стадія характеризується зрушенням потреби у грі на нижній рівень піраміди потреб, так і іншими, не менш серйозними змінами в ціннісно-змістовій сфері особистості. Залежність може оформлятися в одну із двох форм: індивідуалізовану та соціалізовану [4].

Індивідуалізована форма залежності - це крайня форма залежності, коли порушуються не тільки нормальні людські особливості світогляду, а й взаємодія з навколишнім світом. Порушується основна функція психіки, вона починає відбиватися на впливі об'єктивного бачення світу, у віртуальну реальність.

Соціалізована форма ігрової залежності відрізняється підтримкою соціальних контактів із соціумом такими ж залежними людьми. Ігрова мотивація в основному носить змагальний характер. Ця форма залежності менш згубна у своєму впливі на психіку людини, ніж індивідуалізована форма.

4. Стадія прихильності. Характеризується згасанням ігрової активності людини, зрушенням психологічного змісту особистості в цілому у бік норми. Відносини людини з комп'ютером в цій стадії можна порівняти з не щільно, але міцно пришитим гудзиком. Тобто людина «тримає дистанцію» з комп'ютером, але абсолютно відірватися від психологічної симпатії до комп'ютерних ігор неспроможна. Це найтриваліша з усіх стадій, вона може тривати все життя, залежно від швидкості згасання прихильності [5].

Отже, ігрова індустрія – розвинена база засобів активізації навчального процесу, створення емуляторів, симуляторів, тренувальних комплексів, спрямованих на підвищення реакції гравця та на розробку і реалізацію власної стратегії розвитку подій. Тому, крім своїх розважальних функцій, сучасні ігрові програми орієнтовані на виконання розвиваючих і тренувальних функцій у процесі інтерактивної взаємодії людини з комп'ютером.

Список використаних джерел і літератури

1. Комп'ютерна гра [електронний ресурс]: Вікіпедія, інформ. бюл. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B>
2. Грамолин В.В. Обучающие компьютерные игры / В.В. Грамолин. – М.: ИНФО. 1994. № 4. – 60 с.
3. Литвин І.І., Конончук О.М., Дещинський Ю.Л. Інформатика. – Львів: Новий світ, 2004. 304 с.
4. Дуброва, Т. Вплив комп'ютерних ігор на особистість дитини / Т. Дуброва // Психолог. Шкільний світ. – 2010. – № 8. – С. 26-30.
5. Бурлаков И. Психология компьютерных игр / И. Бурлаков // Наука и жизнь. — 1999. — № 5 — С. 88-92.